



## FORMATION

## TWINMOTION / images et animations

Cette formation couvre les bases de Twinmotion, permettant de réaliser des images et des animations, à partir d'une maquette numérique 3D réalisée à l'aide d'un logiciel tiers. Les participants seront familiarisés avec les fondamentaux de ce logiciel, et seront capable de mettre en scène un projet en maîtrisant ses composantes de lumière, matériaux, objets, végétation et peuplement. Savoir en extraire des rendus sous forme d'images, de vidéos

85%

de satisfaction

## COMPÉTENCES CLÉS

- Réaliser des images et des animations à partir d'une maquette numérique 3D

## PROGRAMME

1<sup>ère</sup> séquence :**Maîtriser l'interface de Twinmotion**

- Interface
- Navigation
- Gestion des caméras
- Gestion du timing

**Comptabilité logiciel :**

- Import logiciel 3D
- Gestion des matériaux

2<sup>ème</sup> séquence :**Maîtriser la création et l'édition des images :**

- Ajout des bibliothèques, bâtiments, des personnages, des végétaux
- Ajout de lumière
- Gestion du relief

**Paramétrage du rendu :**

- Gestion de la qualité d'image et vidéo
- Utilisation des filtres
- Production de la vidéo

## MODALITÉS

**En présentiel ou distanciel**

- Exposés suivis de périodes de question-réponses
- Exercices d'application individuels ou en sous-groupes : études de cas, quiz...
- Accès en ligne aux ressources pédagogiques et documentaires

## PUBLICS

- Architectes
- Dessinateurs
- Concepteur graphiste

7h

THÉORIE ●●○○○

PRATIQUE ●●●○○